TM
SPAWN
image
11
250 PTAS.
todays
INSIDE IMAGE
WORLD COMICS

image™ COMICS PRESENTA:

"HOGAR"

guión
FRANK MILLER
lápiz y tinta
TODD McFARLANE
color
STEVE OLIFF
REUBEN RUDE y
OLYOPTICS
portada
TODD McFARLANE
color portada
OLYOPTICS

Dedicado a:
Gil Kane

REALIZACIÓN DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA:

FRANCISCO PÉREZ NAVARRO
Traducción

CARLOS MONTE & PEP RIMBAU
Diseño interior

ASTILLEROS INFOGRÁFICOS
Rotulación y Realización Técnica

SPAWN nº 11. Marzo de 1995. Publicación mensual de Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. Aribau, 185. 08021-Barcelona. ISSN: 1134-1599. Es una realización de World Comics. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Director General: Carlos Fernández. Director Editorial: Antonio Martín. Editor: Antoni Guiral. Copyright © 1993 Todd McFarlane. Copyright © 1993 Frank Miller. Copyright © 1995 Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. sobre la presente edición. Reservados todos los derechos. Copyright © 1995 de los autores sobre los textos publicados. Este número comprende el material del comic-book *Spawn*, nº 11 (VI/93). Spawn y todos los personajes y sus imágenes características son propiedad y marcas registradas de Todd McFarlane. Imprime: Gaybán Gráfic, C/ Almirante Oquendo, 1-9. 08020-Barcelona. Depósito legal: B-14730-94. Distribuye: Midesa. Carretera de Irún, km. 13,350 (Variante de Fuencarral). 28049-Madrid. Tfno.: (91) 662 10 00. El precio en Ceuta, Canarias y Melilla incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

image™

AHORA, VOLVAMOS A LA REALIDAD.
SPAWN HA ESTADO TENIENDO PESADILLAS.
ES LA ÚNICA EXPLICACIÓN.
¡AL, AMIGO, POR EL AMOR DE DIOS!
¡DES-PIER-TA!
YEARRRGGGHHH!

GGREAYAHHH!!
NO PASA NADA, CHICO. ¡VAMOS! ¡NOS ECHARÁN A LA POLI ENCIMA!
LO LLEVA MUY MAL, DESDE LUEGO.
LO SIENTO, AL.
SMAKK
BLARGG!
YUURGGG!
¿HNH?
BOBBY.
Y BOOTS.
SOIS VOSOTROS.
GRACIAS A DIOS.
¡OH, CIELOS! TODO ERA EXTRAÑÍSIMO. DEMONIOS, Y CHICAS NEW AGE Y ÁNGELES PERVERSOS, Y UN OSO HORMIGUERO PARLANTE...
...PARLANTE...
Y FUMABA.

UN OSO HORMIGUERO, ¿EH? YO SUELO VER RATAS Y LAGARTOS. Y ESCARABAJOS. MUCHOS ESCARABAJOS.
YO, MURCIÉLAGOS.
ES EL VINO, SEGURO.
¡YO NO BEBO, MALDITA SEA!
PERDONAD. LO HE PASADO MUY MAL.
SABES, CHICO, HACE BASTANTE QUE VIVIMOS JUNTOS... PERO NUNCA CUENTAS TU TRISTE HISTORIA. NI UN SIMPLE "ELLA ME HIZO DAÑO".
NO QUIERO METER LAS NARICES DONDE NO ME LLAMAN, PERO, ¿QUIÉN DIABLOS ERES?
ES UNA LARGA HISTORIA. Y NADA FÁCIL DE RESUMIR. LO ÚNICO QUE SÉ ES QUE ME PASA COMO A BOOTS, AQUÍ PRESENTE.
ESTÁ ENAMORADO DE ESAS BOTAS, POR ESO LO LLAMAMOS ASÍ. ES TODO LO QUE TIENE, POR ESO LAS CUIDA TANTO.
TODO LO QUE TENGO ES ESTE CALLEJÓN Y A VOSOTROS. SOIS MIS AMIGOS... Y ESTO ES MI HOGAR.

BOOM
¡VAS EN LA DIRECCIÓN EQUIVOCADA, AL! ¡TIENE QUE SER LA POLI!
NO. ES UNA TSUNAMI CINCUENTA MM. JAPONESA. LA POLI NO LA USA. ES MILITAR.
SPAWN HA VISTO ESE ARMA EN ACCIÓN. ANTES. CUANDO ERA AL SIMMONS Y ESTABA VIVO.
ES PORTÁTIL Y CAPAZ DE DETENER A UN TANQUE. PUEDE DEJAR UN BRADLEY HECHO ASTILLAS DE UN SOLO DISPARO.
BOOM
ÚSALO EN UN HOMBRE Y TENDRÁS SALSA PARA ESPAGUETTIS.
CON CARNE.
¡SANTO CIELO!
¡MENUDA EXPLOSIÓN!

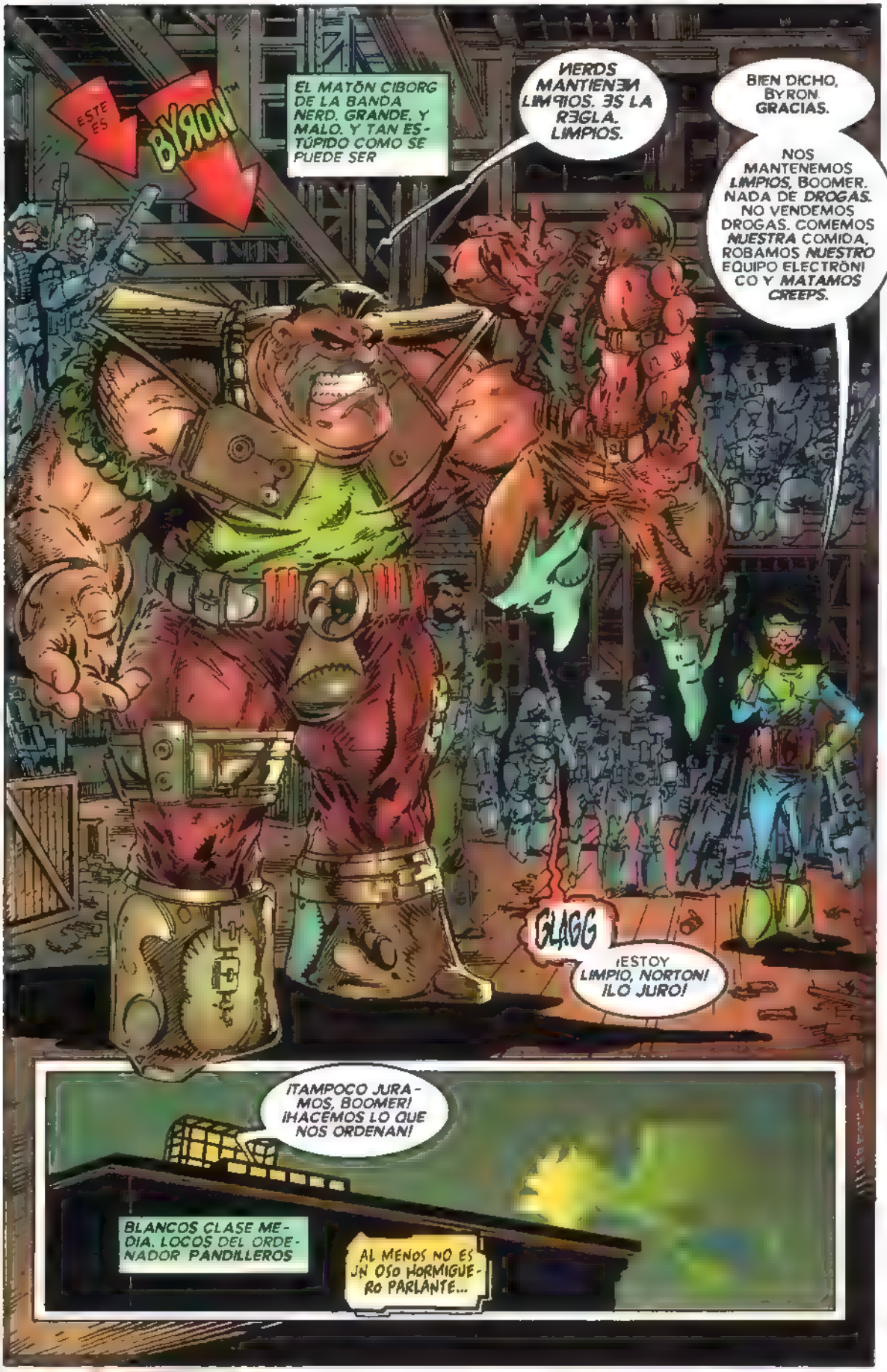
LA MALDITA COSA LE TRAE TODO TIPO DE MALOS RECUERDOS.
¡YAAGHH!
BOOM
SÁLVA-ME.
SAL-VA...
SALSA PARA ESPAGUETTIS. CON CARNE. ES LO QUE AMBOS SERIAN SI AL SIMMONS AÚN FUERA HUMANO. AÚN ESTUVIERA VIVO.
PERO, PARA LA CHICA, NO HAY NINGUNA DIFERENCIA.
PARA ELLA, MUERTE ES MUERTE.

¡CERDO! HAS MATADO A MI AMIGO.
BOOMER
QUIZÁ TE MATE A TI TAMBIÉN, VIEJO BORRACHO.
ESTA NOCHE, ESTOY DE MAL HUMOR.
YO, TAMBIÉN.

MUY MALO.
POR TU CULPA.
AL.
SANTO CIELO.
NO
PUEDE
SER
VERDAD.

NO LO ENTIENDO, AL. PRIMERO, SUEÑAS CON OSOS HORMIGUEROS PARLANTES, Y DESPUÉS ESTÁS MUERTO...
...Y DESPUÉS YA NO LO ESTÁS, Y DESPUÉS TIENES A ESE TIPO A HUEVO, Y DESPUÉS LO DEJAS ESCAPAR...
...Y TIENES UN AGUJERO EN EL PECHO MÁS GRANDE QUE MI PUÑO. NO ENTIENDO.
EL TIPO SERÍA FÁCIL DE MATAR... Y SPAWN SE SIENTE TENTADO.
PERO ALGO ESTÁ PASANDO... ALGO QUE PODRÍA AMENAZAR EL SUCIO PEDAZO DE PAVIMENTO QUE SPAWN LLAMA HOGAR.
Y ESTÁ LA CHICA. "SÁLVAME", DIJO.
NO LO HIZO.
¿QUIÉN ES ESTA GENTE? ¿QUÉ HACEN AQUÍ? ¿DE DÓNDE SACÓ ESE TIPO EL CAÑÓN?
EL TIPO ES FÁCIL DE SEGUIR... Y PUEDE DARLE A SPAWN ALGUNAS RESPUESTAS.
DESPUÉS, QUIZÁ, EMPEZARÁ LA MATANZA.
PERO, PRIMERO, GASTAR UNA ENERGÍA PRECIOSA.
Y AHORA YA NO HAY AGUJERO. HACE UN MINUTO, PODÍA PASAR MI PUÑO POR ÉL, Y AHORA YA NO ESTÁ. ERES UN TÍO RARO, AL, ERES ÚNICO.

SÍ, SÍ. ME *CARGUÉ* A ESA *CREEP*, ¿VALE? PERO ME TOPÉ CON ALGO MUY *DURO*.
ERA UN *TÍO* O ALGO ASÍ. *DIFÍCIL* SABERLO CON ESA *CAPA*, LAS *CADENAS* Y TODO LO DEMÁS...
...PERO LE DI UN *IMPACTO DIRECTO*, TENÍA UN AGUJERO EN MEDIO DEL PECHO... *¡Y SE LEVANTÓ!*
TE HAS METIDO LO QUE *NO DEBÍAS*, ¿VERDAD, *BOOMER*? EN TU *BRAZO*, EN TU *NARIZ* O EN TU *GARGANTA*. ALGO QUE TE HA HECHO MUY, *MUY ESTÚPIDO*.
MUY MAL, BOOMER. CONOCES LAS *REGLAS*. SI TE *UNES* A LOS *NERDS*, HAS DE MANTENERTE *LIMPIO* PARA NO VER VISIONES.
BYRON... AYÚDAME A *ACONSEJARLE*.
¿*CREEPS*?
¿*NERDS*?
NOMBRES DE PANDILLAS.
ESTO SE COMPLICA.
DE REPENTE, SE OYE UN ESTERTOR DEL QUE LLAMAN "BOOMER". LUEGO UN SISEO, HIDRÁULICO.


ESTE ES
BYRON™
EL MATÓN CIBORG DE LA BANDA NERD. GRANDE. Y MALO. Y TAN ESTÚPIDO COMO SE PUEDE SER
NERDS MANTIENEN LIMPIOS. ES LA REGLA. LIMPIOS.
BIEN DICHO, BYRON. GRACIAS.
NOS MANTENEMOS *LIMPIOS*, BOOMER. NADA DE *DROGAS*. NO VENDEMOS DROGAS. COMEMOS *NUESTRA* COMIDA, ROBAMOS *NUESTRO* EQUIPO ELECTRÓNICO Y *MATAMOS CREEPS*.
GLAGG
¡ESTOY *LIMPIO, NORTON! ¡LO JURO!*
¡TAMPOCO JURAMOS, BOOMER! ¡HACEMOS LO QUE NOS ORDENAN!
BLANCOS CLASE MEDIA. LOCOS DEL ORDENADOR PANDILLEROS
AL MENOS NO ES UN OSO HORMIGUERO PARLANTE...

BÁJALO PARA QUE PUEDA SEGUIR GRITÁNDOLE, BYRON.
LO QUE NOS ORDENAN. SOMOS NERDS.
GRACIAS, BYRON.
GLWKK
¡HICE LO QUE ME ORDENASTE, NORTON! ME CARGUÉ A LA CREEP SÓLO TE ADVIERTO QUE HAY UN PROBLEMA EN ESE CALLEJÓN QUE ¡BAMOS A TOMAR.
QUIZÁ DEBERÍAMOS MANTENERNOS ALEJADOS.
¿MANTENERNOS ALEJADOS?!
ESE CALLEJÓN SERÁ NUESTRO CAMINO_¡HASTA EL CORAZÓN DEL TERRITORIO CREEP!
GLAGGG
NAP
ADEMÁS, ELLOS LO QUIEREN. Y, ¿QUÉ HACEN LOS NERDS?
NERDS MATAN CREEPS. SOMOS NERDS.
¡QUIERO QUE LO DIGA ÉL!
¡DILO, BOOMER! NERDS MATAN CREEPS!
¡DILO!
OH, MIERDA. ESTÁ FRITO.
SORRY
UNA GUERRA DE BANDAS. Y EL HOGAR DE SPAWN ESTÁ EN MEDIO.
GASTÓ SU PODER ARREGLÁNDOSE EL PECHO DE TODAS FORMAS. HAY DEMASIADAS ARMAS AHÍ ABAJO
NO ES BUEN MOMENTO PARA UN ATAQUE. APRENDIÓ A DISTINGUIRLO... EN LA GUERRA.
ESO ES. PIENSA COMO UN SOLDADO.
EN LA GUERRA HAY UNA REGLA IMPORTANTE SI SÓLO TE DEFIENDES, ESTÁS ACABADO.
TIENES QUE CREAR SITUACIONES.
PERO, PRIMERO, PREOCUPARTE DE TUS CAMARADAS...

ENTRETANTO...
EN EL CALLEJÓN.
EN CASA.
PO-BRECITA POBRE-CITA.
¡TENEMOS UN PROBLEMA, BOOTS! NO PODEMOS DEJAR UN CADÁVER PUDRIÉNDOSE AQUÍ EN MEDIO..
...Y NO PODEMOS QUEDARNOS POR AQUÍ. ¡LA POLI NOS CAERÁ ENCIMA!
QUIZÁ HAYA SITIO EN LA MISIÓN...
¡APARTAOS DE ELLA, VAGABUNDOS!
ESTE ES JAMES.
MATÓN CIBORG DE LA BANDA CREEP GRANDE. Y MALO. PERO MÁS EMOCIONAL.
¡BUFFY! ¡OH, DULCE BUFFY!
YA NOS ÍBAMOS.
TÚ COMO SI NO ESTUVIÉRAMOS
LOS NERDS LO PAGARÁN. RODARÁN CABEZAS. VOLARÁN TRIPAS.
EN CUANTO ME DEN PERMISO, ME VOLVERÉ LOCO.

Pero, aNTES, DEMOSTRARÉ a eSOs Nerds qUe EL cALIEJÓn pERTENECE a los CreEPS.
¡ULP!
LO MARCARÉ CON SANGRE.
CrEO QUE tieNES MONTONES dE SANGRe.
BOOM
RAYOS.
MFFT..
SÍ, ES UN CALLEJÓN SUCIO Y MALOLIENTE.
PERO ES MI CALLEJÓN SUCIO Y MALOLIENTE.
¡PERDEOS!
¡GYAA!
¡EY! ¡ESTOY REALMENTE TRANSTORNADO, IMBÉCIL!
¡YEAAAHG!

ME ATACAS ASÍ, EN ESTE MOMENTO DE DOLOR, SIN MOSTRAR NI UNA BRIZNA DE COMPASIÓN.
CHAK CHAK CHAK CHAK CHAK
MALO...
POOM! POOM!
AUNQUE DERROTE A ESTE, HABRÁ MÁS... DE AMBOS BANDOS
TENGO QUE CREAR LA SITUACIÓN
POOM! POOM! POOM!
POR SUPUESTO.
¡ES TAN FÁCIL...!
SPAWN INVOCA SU PODER INFERNAL...
CREEPS!

O QUIZÁ SÓLO MUESTRA AL ENEMIGO EL PÚTRIDO CONTENIDO DE SU PROPIA ALMA.

GUERRA PSICOLÓGICA. EL PRIMER PASO PARA CREAR LA SITUACIÓN...

LA BATALLA TENDRÁ LUGAR AQUÍ. LA GUERRA TERMINARÁ AQUÍ. TODOS LOS CREEPS MORIRÁN.

CIELOS, JAMES, ESTO DA *MIEDO*. QUIZÁ SEA MEJOR *LARGARSE* DÍSELO A LOS CHICOS.

¡ESTOY *TRANSTORNADO*!

¡PRIMERO POR *BUFFY*, Y AHORA POR *ESTO*! NO ES *JUSTO*. NO ES **NADA** JUSTO.

Y...

EN EL BANDO NERD

LA GUERRA TERMINARÁ. EL CALLEJÓN SERÁ VUESTRA TUMBA. TODOS LOS NERDS MORIRÁN. ESTA NOCHE. A MEDIANOCHE. ENFRENTAOS A NOSOTROS... O HUID Y ESCONDEOS...

¡...HASTA QUE ACABEMOS CAZÁNDOOS!

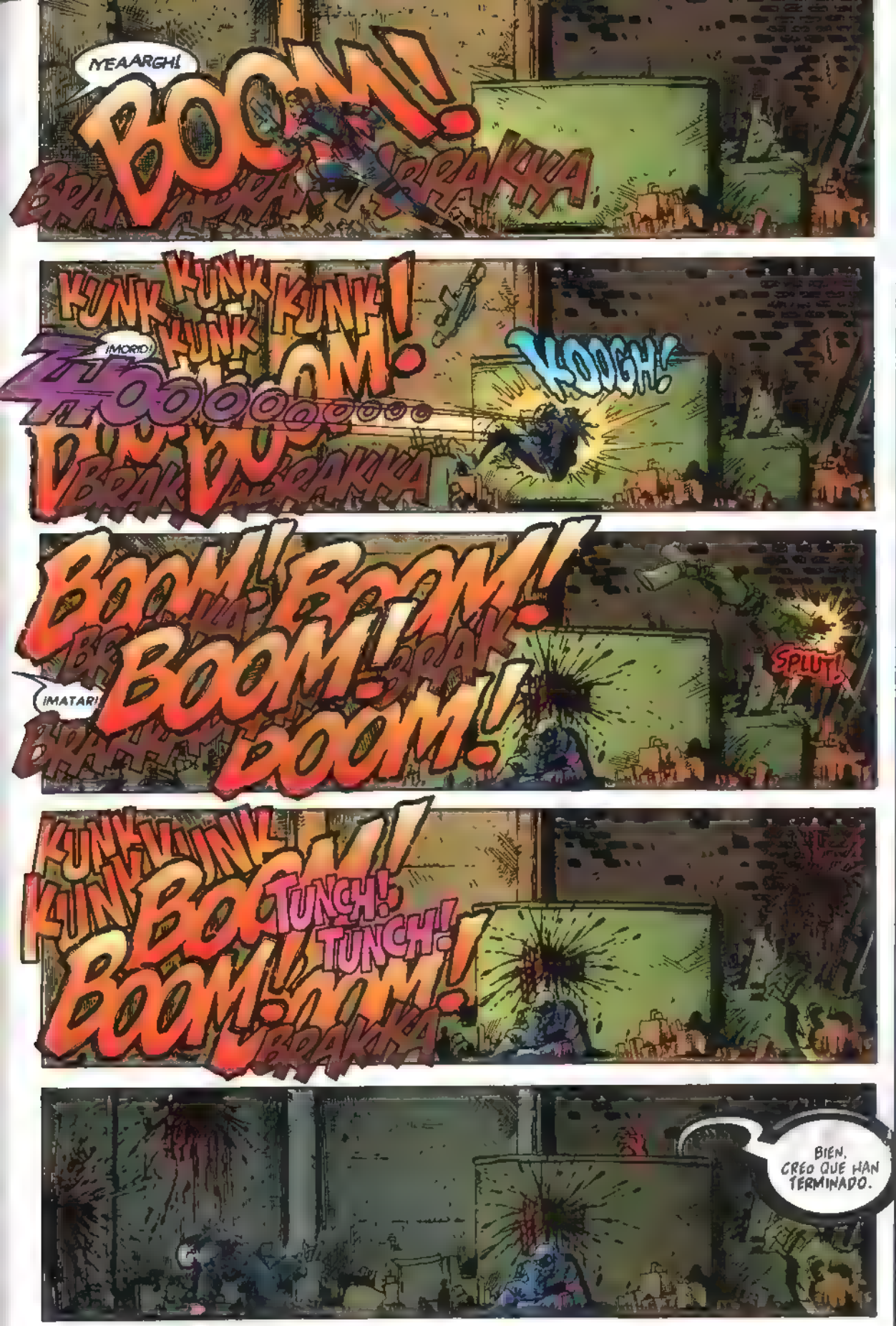
¡CREEPS MATAN NERDS! ¡ESO SIGNIFICA *GUERRA*!

UN *HOLOGRAMA* TIENE QUE SER UN HOLOGRAMA

GUERRA. SIGNIFICA *EXACTAMENTE* ESO.

LA SITUACIÓN ESTÁ *CREADA*.

Y, MUY PRONTO...


¡YEAARGH!
BOOM!
BRAKKA
KUNK KUNK KUNK!
¡MORIO!
OOOOOOOOOOM!
KOUGH!
BRAK
BRAKKA
BOOM! BOOM!
¡MATAR!
BOOM!
BOOM!
SPLUT!
KUNK KUNK KUNK
BOOM!
TUNCH! TUNCH!
BOOM!
BRAKKA
BIEN, CREO QUE HAN TERMINADO.

HAH!

¡CREEPS MATAN NERDS! ¡NERDS MATAN CREEPS! ¡TODOS CREEPS MUEREN! ¡TODOS NERDS MUEREN!

SÓLO BYRON™ AÚN VIVE!

BYRON...

¡BYRON GOBIERNA EL CALLEJÓN! ¡BYRON ES DUEÑO DEL CALLEJÓN!

JUGUEMOS A "ALIEN".
¿EH?
TELEPORTACIÓN. ES LO PEOR.
SER DESCOMPUESTO EN ÁTOMOS, CONVERTIDO EN UNA CORRIENTE DE ENERGÍA VIVA.
PODRÍA ZAMBULLIRME EN UNA PICADORA DE CARNE.
¿POR QUÉ HA DICHO ESO? ¿DÓNDE HA IDO?
NO LO SÉ ES UN TIPO MUY RARO.
HULK
PERO ES LA ÚNICA SOLUCIÓN.
LA ARMADURA. ÉSE ES EL PROBLEMA. CINCO CAPAS DE KEVLAR Y UNA ALEACIÓN CASI A PRUEBA DE BOMBAS ATÓMICAS.
ES MUY DURA.

PERO, COMO DIJO HOUDINI ACERCA DE LA CAJA FUERTE DE UN BANCO EN LA QUE SE ENCERRÓ...
GLURK
...IMPIDE QUE LA GENTE ENTRE...
...NO QUE SALGA.
GAGG!
NO ES DIVERTIDO. NO ES BONITO...
PERO FUNCIONA.

ESTA VEZ NO PIENSO INTERROGARTE, AL. NO TE MOLESTARÉ CON UN MONTÓN DE *PREGUNTAS ESTÚPIDAS* SOBRE LO QUE NO ME IMPORTA. A VECES, UNO DEBE DARSE CUENTA DE QUE HAY COSAS QUE ESTÁN *MÁS ALLÁ* DE SU COMPRENSIÓN. ASÍ QUE NO PIENSO PREGUNTARTE CÓMO SALISTE DEL PECHO DE ESE TIPO.
PERO, QUISIERA SABER *QUÉ NOS PASARÁ* A NOSOTROS, Y AL *CALLEJÓN.*
DEJAREMOS QUE LA POLI LO LIMPIE TODO. DESPUÉS, SIMPLEMENTE VOLVEREMOS...
...LA VIDA SEGUIRÁ.
PRÓXIMO EPISODIO:
¿Quién mató a SPAWN?

SPAWN MAILBOX

Francisco Pérez Navarro

Hoy terminamos con los "guionistas invitados". Y para rematar a lo grande: Frank Miller. Dando, además, lo que se espera de él: violencia, sangre y tripas a mansalva. Por lo que advierto: leed este número con el estómago vacío, ¿vale?... De nada.

PEDRO RODRÍGUEZ ARGÜELLES (MADRID)

"¡Felicidades! Felicidades por haberlo conseguido. Sinceramente, pensaba que pasaría mucho tiempo antes de que llegásemos a disfrutar por estos lares de una de las mejores colecciones de superhéroes que se pueden encontrar actualmente. Porque en **Spawn** *encontramos mucho más que porrazos y posturitas al uso; en cada página se puede apreciar el interés del autor -porque éste es, ante todo, un comic de autor: es su personaje, su creación y de él depende que salga o no adelante- en el desarrollo de la historia, observamos cómo no sólo el dibujo es increíble -la distribución del espacio, los rostros casi caricaturescos que nos hacen recordar al gran* **Eisner***-, sino que* **McFarlane** *mejora su escritura con cada número. (...) Espero que recojáis de alguna manera los comentarios que* **McFarlane** *suele hacer al responder al Correo. Creo que explican muchas cosas sobre el funcionamiento del mercado en los USA y los problemas que conlleva el intentar hacer sombra a las* **Big Two, Marvel** *y* **D.C.***"* No estaría mal incluir los comentarios de Todd... pero con el espacio que tenemos -¡cuando lo tenemos, que el Correo es lo primero que suele caer en las apreturas de espacio!- es más bien difícil. Y no diré que los comentarios de Todd no sean interesantes, que uno le ha cogido bastante respeto después de este *Spawn*, pero también hay que reconocer que son, lógicamente, de lo más parcial y sesgado posible. Tampoco se reproducen todos los autopanegíricos de los Correos Marvel yanquinosos, ¿verdad? De todas formas, es una idea. A ver si me las puedo apañar para colocar los más jugosos... *"Y que cuando les llegue el turno al guión, la gente se pregunte quienes son esos* **Gaiman, Miller, Moore** *y tal vez les pique el gusanillo y quieran saber más de esa especie de cardito gris, pasota y gruñón, que aparecerá por ahí de la mano de un tal* **Dave Sim.***"* ¡Hombre, no tratemos a la gente de tonta. De acuerdo en lo de Sim, y se intentó explicar quienes era Sim y Cerebus, pero... ¡¿los demás?! Quizá, editorialmente, habría que pensar que los lectores de Image son vírgenes en el campo comic-bookero y no presuponer nada, pero si a estas alturas no conocen a Frank Miller, Alan Moore o Neil Gaiman... ¡apañados estamos!

JOSÉ ANTONIO RUBIO (UTEBO-CASETAS, ZARAGOZA)

"Como dije en mi carta a **Youngblood***, estoy encantado de ver estas colecciones en la calle (más bien en las librerías) y de que sean editadas por* **Planeta***. - El hecho de que* **McFarlane** *haya dejado algún número sin dibujar, significa algo o sólo es un hecho puntual?"* Hasta hace un par de meses te hubiera dicho que era "algo puntual". En la mayoría de colecciones, el dibujante "oficial" suele ser sustituido uno o dos números al año para que se tome unas vacaciones. O sea, que el par de números que dibujó el Capullo -con perdón- entraban dentro de la normalidad.

"Dori" Cortes (Torreblanca, Sevilla)

Pero, ahora, resulta que la cole se anuncia habitualmente *"con dibujos de* Todd McFarlane *y* Greg Capullo*"*... Habrá que esperar a ver qué significa exactamente eso. *"¿Publicaréis sus aventuras con* **Batman***?"* Se está en ello, pero según cuentan por Redacción, la negociación es más dura de lo esperado. Otra interrogante para el futuro. *"¿Dibujará muchos números* **Capullo***?"* Te remito a la primera respuesta. Pero, de momento, además de los nº 19 y 20 de *Spawn*, podrás encontrar al Capullo -con perdón- en las ***Limited*** de ***Violator*** y ***Angela***, que es bastante. *"¿Va a ver la luz la colección de* **Claremont***?"* Por ahora, Claremont no tiene colección en Image. Pero ha colaborado en *WildC.A.T.s* y ahora está en *Cyber Force*... y ambas aventuras serán publicadas, por supuesto. *"¿De qué va* Violator*?"* Supongo que escribiste la carta antes de que el personaje apareciera en *Spawn*, ¿no? Ahora, supongo que ya tienes idea. *"¿Qué es* Supreme Madness*?"* Es el título de una multisaga que se publicó en la mayoría de títulos de Extreme, el estudio de Rob Liefeld, y que jugaba con lo de Supreme, que es un personaje equivalente -para entendernos- en este universo particular al Super de D.C. Y antes de que lo preguntes, sí, *Supreme* será publicado por World Comics. *"¿Sólo publicaréis cosas de* **Image** *o también de otras editoriales que podrían ser de gran interés. Por ejemplo:* **Lynch Mob** *de* **Kaos Comix***;* **Zen***, de* **Entity Comics** *o* **Ninjak** *de* **Valiant Comics***..."* Ya habrás visto que World Comics no se limita a Image. Tienes *Star Trek*, y *Groo*, y *Magnor*, y... y muchas cosas más, aunque no sean precisamente las que tú apuntas. ¿Lynch Mob? ¿Zen?... ¿De verdad te parecen interesantes? *(...) Encantado de saluderos, se despide un cosiquiano.*

Y encantado de contestaros, se despide un Correero. Nada más, hasta el mes que viene.

INSIDE ImageL

Nº 00

-

ABRIL
1995

Los lectores españoles de Image Comics que hayan tenido la oportunidad de acceder a sus versiones originales (no son muchos, pero haberlos hailos), sabrán que no nos hemos inventado el logotipo de este boletín informativo. *Inside Image* (literalmente, "las interioridades de Image") es un comic-book de 32 páginas gratuito, editado mensualmente en Estados Unidos por Image Comics para informar a los lectores de las novedades publicadas por esta editorial. La edición original de *Inside Image* se ocupa de promocionar, mediante entrevistas o artículos, los comic-books o libros más importantes de cada mes, así como de ofrecer un resumen y la ilustración de cubierta de todas las novedades. Los motivos que nos han impulsado a tomar prestado este título y producir un boletín de 8 páginas específicamente para los números 11 de *Spawn* y 4 de *WildC.A.T.s* son diversos. En primer lugar, nos faltaban páginas para informar a nuestros lectores de lo que se cuece tras las bambalinas de Image. En segundo lugar, y respondiendo a multitud de lógicas peticiones, queríamos anunciar el plan de las ediciones españolas de Image para este año. En tercer lugar, nos apetecía ofreceros una visión genérica de las últimas novedades editadas por Image en Estados Unidos -por aquello de estar al día- y, finalmente, pero no por ellos menos importante (ya sabéis, *last but not least*) queríamos hacer un experimento.

Vayamos por partes. Image Comics es, como sabéis, una editorial atípica en el panorama norteamericano de la industria de los comics. En sus dos primeros años de historia Image publicó una importante cantidad de historietas cortas -algunas en números específicos, como *Darker Image*, otras como complemento de varias colecciones- con el fin de promocionar futuros títulos o, simplemente, para fogear a jóvenes autores. La mayoría de estas historietas poseen una calidad intrínseca que las convierte en productos de consumo apetecible. La idea no tardó en fraguar en nuestro cerebro: se trataba de publicar estas historias en un comic-book específico, una especie de magazine muy particular, con el que abrir una nueva vía comercial para estos productos. Image Comics entendió nuestra propuesta y la aceptó.

Image Plus, cuya fecha de salida provisional es el próximo mes de julio, es el nuevo comic-book con el que queremos sorprender a nuestros lectores. Pero hay más. El Universo Image está en continua expansión, y ya hemos dicho que nos faltaban páginas para informar a nuestros lectores, para situarlos, para que puedan dominar la especificidad de este macrocosmos. La solución es *Inside Image*, un boletín informativo de 16 páginas que se publicará como inserto en *Image Plus*. Un boletín para ofrecer noticias, *previews*, entrevistas con autores, *sketchbooks*, fichas, *checklist*, correo y para publicar los dibujos de nuestros lectores, que se amontonan en la mesa de forma alarmante. Una herramienta para entrar de lleno en una cosmología de reciente cuño.

Este número 00 es, pues, un adelanto, un entremés de lo que se avecina. Y, para romper el hielo, le hemos pedido a nuestro colaborador, Lorenzo Díaz, que nos detalle las más recientes novedades de Image Comics en Estados Unidos; hemos traducido un *preview* de la serie limitada *Violator*, que World Comics publicará en forma de libro en el próximo Saló del Còmic de Barcelona, y una entrevista con Steve Oliff, el mago del color, uno de los máximos responsables, a mi modo de ver, de la renovación estética de los postulados superheoricos ofrecidos por Image Comics; y, por fin, hemos elaborado un texto donde se os da detallada cuenta del calendario provisional de las novedades Image en España para 1995. Todo ello inserto en una maquetación y un diseño pensados y realizados especialmente para este boletín por Carles y Pep, nuestros brillantes colaboradores de Astilleros Infográficos.

De ahí lo del experimento. Esperamos que os guste, deseamos que nos escribáis y nos deis vuestra opinión sobre *Inside Image*; queremos que sepáis que este boletín llevará un correo propio, para resolver dudas genéricas sobre el Universo Image. Mejor dicho: no deseamos que nos escribáis, os lo pedimos por favor, os lo rogamos, os lo exigimos. Es la única forma de que los comic-books de Image se hagan entre todos. Al fin y al cabo estamos trabajando para vosotros, y esa opinión, la vuestra, es la que cuenta. Tomad nota: INSIDE IMAGE. "De tú a tú". C/ Aribau, 185, pral. 08021-Barcelona. Yo mismo contestaré vuestras críticas, ruegos, preguntas, dudas y proposiciones.

Disfrutad de *Inside Image*; disfrutad de los comic-books Image. Y preparaos a nuevas sensaciones. Porque esto no ha hecho más que empezar.

Antoni Guiral, *Editor de la Línea Image Comics en España.*

INSIDE IMAGE nº 00. Boletín informativo de Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. Aribau, 185. 08021-Barcelona. Es una realización de World Comics. Redacción: Lorenzo Diaz y Antoni Guiral. Traducciones: Cels Piñol. Diseño y maqueta: Astilleros Infograficos. Todos los personajes, ilustraciones y textos de este boletín son ™ y © de los autores citados. El título *Inside Image* es ™ de Image Comics. Copyright © 1995 de los autores de los textos y las traducciones de la edición española. Reservados todos los derechos. Este boletín forma parte de la edición española de los comic-books *Spawn* nº 11 (III 95) y *WildC.A.T.s* nº 4 (IV 95), y no puede venderse de forma independiente

Image en el mes de marzo

Se me pide que comente la producción de Image de este mes de marzo. Nada más fácil. Últimamente todo sale más o menos en fecha, así que el

Lo primero es comprobar que sigue saliendo *Groo*. Resulta tan raro verlo con el sello **Image**, que miro la G repetidas veces para ver si sigue ahí. Ninguna de las veces se ha movido.

Después toca examinar con curiosidad lo que ha hecho **Liefeld** este mes, y uno se lee los resúmenes editoriales de cada número. Sigue en sus trece de cargarse y redefinir su universo particular, tentado así la curiosidad morbosa de los lectores. El *Extremo Sacrificio* de sus personajes acabó el mes pasado y en todos los títulos parece privar un *Nuevo Orden* que prometen definitivo. Con él también brotan guionistas conocidos y competentes. Antes se hacía cuesta arriba pedir los tebeos al extranjero sin verlos: el dibujo tipo **Liefeld** no es santo de la devoción de todo el mundo y a la mayoría de los guionistas no los conocía casi nadie (seguro que publicaban con seudónimo). Pero, este mes, **Marv Wolfman** se encarga de ***Brigade*** y hay una nueva serie, *Glory*, con guión de **Mary JoDuffy**. No hay *The Legend of Supreme* de **Keith Giffen** y **Jeff Johnson**; era de sólo tres números (lo bueno si breve...). Nueva cole de **la Cosa**, perdón, de **Badrock** (antes **Bedrock**) debida a **Liefeld**, sustituyendo a su miniserie anterior donde hacía equipo con otros héroes varios de **Liefeld**.

El que intente saltarse el orden alfabético y quiera pasar al grupo de tebeos producidos por **Wildstorm**, se verá detenido por *The Dragon: Blood & Guts*, una miniserie de tres números de **Jason Pearson**, que puede resultar lo más bonito del mes a poco que el autor se porte (cosa que hace con la primera portada). A su lado está *Freak Force* con sus protagonistas liquidados en el número anterior (parece). **Keith Giffen** escribe sobre dibujos del competente **Victor Bridges**. Por su parte, el padre de la criatura, **Erik Larsen**, parece decidirse a atar un cabo suelto en su ***Savage Dragon*** y hace reaparecer a la vengativa madre de su novia muerta (novia de **Dragon**, no de **Larsen**).

Por fin, llegamos a **Wildstorm**. Sigue ***WildC.A.T.s Adventures***, basada en la serie de dibujos animados, quedando el título normal para el mes que viene. Al lado, tenemos las nuevas series de *Union* y *Gen 13*, y la miniserie de *Warblade: Endangered Species*, iniciada el mes pasado. Contemplo con agrado que **Whilce Portaccio** sigue imparable con su número 7 de *Wetworks* y con estupor que ***Deathblow*** 14 no tiene dibujos de **Tim Sale** (¿lo habrá dejado?).

Por su parte, **McFarlane** sigue contando con la ayuda de **Greg Capullo** en su ***Spawn*** y **Marc Silvestri** saca serie nueva de ***Ripclaw*** dibujada por **Brandon Peterson**, mientras continúa con sus varios *Cyber Force*. **Jim Valentino** regresa con un *Shadowhawk* sin **Vampirella** (a diferencia del mes pasado) y resucita aquellos personajes que presentó hace tres años llamados *The Others*. Los recordados tiene un número cero al que seguirá un uno el mes que viene.

Y para acabar, lo mejor del mes, lo más caro: un tomo recopilatorio del ***Maxx*** de **Sam Kieth**, buen dibujo con los mejores diálogos de todo **Image** gracias al guionista **Messner-Loebs** (*Groo* aparte). Los que deseen empezar la colección con el librito, descubrirán que no hay forma de saber qué números contiene. ¿Qué hacer? ¿Arriesgarse? ¿O esperar a la edición de **World Comics**? La respuesta... el mes que viene.

VIOLATOR
¿por qué es tan divertido ser cruel?

El equipo de *Spawn* estuvo pensando durante todo un año sobre la posibilidad de conceder a Violator una serie propia. Las cartas de los aficionados demostraban que una mini-serie podría funcionar bien. Nada más ocurrió hasta que Todd McFarlane decidió invitar a tres autores para que se hicieran cargo de los número 8 a 11 de *Spawn*.

Después de leer el guión que **Alan Moore** escribió para el número 8, el equipo de *Spawn* supo que habían encontrado a la persona adecuada para crear una serie limitada de tres números. **Alan**, cuyos anteriores créditos para la editorial DC incluyen *Swamp Thing* y *Watchmen*, probablemente uno de los comics más logrados de la historia, era un guionista admirado por todos los miembros del equipo. En *Spawn* 8, **Alan** presentó a otro de los hermanos **Phieblac: Vindicator** (**Violator** era el primero de ellos). También nos mostró el mundo de los **Phieblac**, el Más Allá y los diferentes niveles que contiene. Un escenario perfecto para la mini-serie.

Después de colaborar juntos en *Spawn*, **Alan** y **Todd** se pasaron una hora colgados del teléfono hablando de primeros ministros (y de por qué necesitamos una Reina... es una cuestión de la **British Commonwealth**); a continuación, **Todd** le preguntó a **Alan** si quería afrontar el proyecto como escritor, reservándose para él las funciones de dibujante. Ambos habían disfrutado mucho trabajando juntos, así que llegaron rápidamente a un acuerdo y comenzaron a comentar ideas.

Alan mencionó que le encantaba "juguetear" con la historia de **Spawn** sin tener que pasarse una gran cantidad de tiempo estudiando el pasado del personaje, otros arcos argumentales, divergencias con los argumentos, etc. Se trataba simplemente de un personaje llegado del Más Allá y de sus tribulaciones y conflictos en la Tierra. La mini-serie de **Violator** trataría de lo mismo, esta vez enfocado en una criatura arrancacorazones, de aspecto estúpidamente divertido, que se pasea por la Tierra luciendo toda clase de tendencias violentas.

La idea básica del proyecto consistía en la historia de los cuatro hermanos **Phieblac** que llegan a nuestra realidad en busca de su hermano perdido hace largo tiempo y que traicionó en el pasado a su familia, arruinando el nombre y la reputación de los de su misma sangre (consultad la serie *Spawn* para más detalles).

Violator, visto por Bart Sears.

Boceto preliminar de **Bart Sears.**

En *Spawn* 8, Alan presentó a otro de los hermanos Phiebiac: Vindicator. También nos mostró el mundo de los Phiebiac, el Más Allá y los diferentes niveles que contiene.

Alan también nos muestra el origen de **Violator** y nos presenta el "brutal y definitivo vigilante armado hasta los dientes" llamado **Admonisher.** A su lado, todos los vigilantes que has visto en las otras editoriales no parecen nada más que un simple reflejo de **Dan Quayle.** Incluso **Spawn** aparece como personaje invitado en uno de los capítulos.

La acción, aunque transcurre entre violentos golpes de efecto, es también muy divertida. Desquiciada. **Violator**, en su forma humana, es tranquilo y agradable, hasta que se encuentra con sus hermanos y se encoleriza. Y entonces, a pasarlo en grande...

Pero cuando el primer guión de **Alan** llegó por fax, **Todd** comenzó a colaborar con **DC** para editar el *cross-over Spawn/Batman.* Sabiendo que no podría abarcar ambos encargos **Todd** ofreció a **Bart Sears**, recién salido del *Turok* publicado por **Valiant**, la oportunidad de realizar los lápices. **Mark Pennintong** (su trabajo en *Marvels* fue excelente) entintaría el detalladísimo arte de **Bart.** El dibujante a lápiz y el entintador se pusieron rápidamente a trabajar en una muestra promocional, la cual dejó petrificados a la gente de la redacción. **Alan** envió bocetos en los que podría basarse **Bart** (**Alan** es uno de los mejores guionistas de comics de la actualidad, y con solo sus bocetos ya podría conseguir trabajo como dibujante a lápiz en cualquier gran editorial).

Así es como funciona: **Bart** toma los mini-bocetos de **Alan** y los detalla en un formato mayor; **Mark** los entinta, **Thomas Orzechowski** (magnífico rotulista) añade los efectos de sonido y el gran equipo de **Olyoptics** pone los colores, como en cualquier otro episodio de ***Spawn.*** Cuando el libro de **Violator** aparezca, quedaréis gratamente sorprendidos ante este esfuerzo.

(Texto originalmente publicado en *Inside Image* nº 15, EE.UU.)

TRaDuCCiÓN: CaLS PiÑol

STEVE OLIFF

Fecha de nacimiento: 20 de febrero de 1954.
Hobbies: Componer y grabar música.
Música favorita: La mía... y **Pink Floyd**, **The Subdudes**, *Quadrophenia* de **The Who**.
Lema favorito: Cuanto mejor dibujéis, mejor coloreamos.
Comida favorita: Pot Estickers y Korean Barbaque.
Programa de televisión: *Doctor en Alaska*.

Tu trabajo está llamando mucho la atención últimamente, Steve, pero no siempre ha sido así. ¿Cuánto llevas en el negocio del coloreado?

• Trabajo como colorista desde 1978. Primero fui a **New York** para trabajr con **Howard Chaykin** en *The Stars my Destination* y luego entré en el *Incredible Hulk Magazine*. Mi primer trabajo para **Marvel** consistió en colorear una historia del **Caballero Luna** dibujada por **Bill Sienkiewicz**. Desde entonces he trabajado en casi todas las grandes compañías.

Coméntanos un poco cómo elegiste tu carrera.

• Mi carrera me eligió a mí. Pero, para ser sincero, cuando tenía 13 años, mi madre se casó con un alcohólico que no me agradaba mucho. Entonces... para evadirme de la sitiación escribía y dibujaba todo el tiempo. Enviaba historias a la **Charlton** (de actualidad por aquel entonces con *Blue Beetle* y *Question*). **Steve Ditko** vio lo que envié, pensó que necesitaba algunos consejos y me escribió una carta de siete páginas que incluía un guión de *Creepy*, una copia del *Witzend* número 4 y un panfleto de **Ayn Rand**, *Textbook on Americanism*. Eso es todo lo que conseguí, además de una carta de rechazo de **Dick Giordano** llamándome "un diamante en bruto". Y aquí estoy.

¿Cómo acabaste trabajando para Image?

• Mediante **Todd**. El quiso que yo coloreara su *Spiderman*, pero pagaban demasiado poco. Cuando crearon **Image**, Todd me llamó... y ya conocéis el resto.

Olyoptics te mantiene ocupado. ¿En que títulos estás trabajando?

• *Spawn*, *Aldra*, *The Maxx*. También me ocupé de *The Savage Dragon* hasta que lo tomó **Reuben Rude**. También coloreé el *Youngblood* 4 y los primeros números de *Youngblood Strikefile*.

Si fueras un árbol... no, es broma. Pero, ¿quién es** Steve Oliff? **Pareces tener un aura alrededor tuyo.

• Una secoya mutante... no, también bromeaba. Soy una extraña mezcla de artista, hombre de negocios, profesor, científico, escritor, músico y filósofo local. Últimamente soy un hombre con ideas que sabe como llevar a cabo las cosas.

¿Algún comic favorito?

• Sí, unos pocos. Me gustan *Sin City*, *Shade*, *Grendel Tales*. Creo que si no trabajara en ellos, seguramente me gustarían algunos de los comics que coloreo. Ya sabes que cuando trabajas con un autor, coloreas pieza a pieza, sin tener la oportunidad de disfrutar la obra globalmente. Y cuando lo leo entero, lo único que veo son nuestros errores...

¿Cúal es la mejor parte de tu trabajo?

• Es fácil: trabajar con diferentes escritores y dibujantes. No soy un artista completo, sino que formo parte de un equipo creativo y ayudo a embellecer sus trabajos. He colaborado con los mejores artistas de la profesión, y eso ha sido tremendamente divertido.

¿Qué crees que harías si no pudieras trabajar en el mundo del comic nunca más?

• Cine, publicidad o diseño de juguetes.

Okey, y ahora una pregunta cliché. Steve, ¿qué quieres que ocurra durante los próximos cinco años?

• Dentro de cinco años quiero cumplir tres años de mi propio programa de televisión: *The Magic observatory*, que es un concepto interactivo que explora "La ilusión de la Vida a través del Arte de la Animación". Pero también espero que **Olyoptics** sea la compañía líder en separación de colores.

¿Cómo encuentras gente nueva para trabajar en Olyoptics? Terry Fitzgerald me dijo que bajas a la playa, preguntas a cualquier ocioso si sabe algo sobre colorear, y cuando contestan "¡Huh?" tú los contratas.

• Se suponía que **Terry** no iba a contártelo. Ése es el secreto del equipo de *Spawn*. ¿No te has preguntado alguna vez por qué *Spawn* parece un poco diferente? Ya lo sabes. Pero para el resto de títulos, la gente simplemente llega... He tenido la suerte de encontrar la gente adecuada para cada trabajo. Incluso tengo un dicho: "Si tienes un trabajo en **Olyoptics**, ven y mira a ver si él te encuentra a ti". Simplemente tengo la suerte de que la gente adecuada encontrara su trabajo aquí. Tengo un personal fuera de lo común.

(Texto originalmente publicado en *Inside Image* nº 15, EE.UU.)

TRaDuCCióN: CeLS PiÑol

ImageEspaña
1995: un año ambicioso

Negociar un Plan Editorial anual con Image Comics no es lo mismo que hacerlo con otra editorial. ¿Por qué? Porque, recordemos, Image Comics es la empresa madre que aglutina las distintas compañías regentadas por diversos autores. Porque esos autores poseen la propiedad industrial e intelectual de sus personajes y son ellos, y nadie más que ellos, quienes deciden dar el visto bueno para la edición de sus productos en otros países que no sean Estados Unidos. Porque contactar con todos estos autores (tarea realizada por Image Comics, que es la empresa con la que negociamos directamente la cuestión de derechos y materiales), explicarles el plan editorial de World Comics en España y esperar sus respuestas lleva tiempo. Porque, en el momento en que escribo estas líneas, mediados de enero, todavía no hemos recibido la aprobación por parte de Image para editar la totalidad del Plan Editorial que hemos confeccionado para este año.

En resumen, y apuntaros esta palabra con letras de fuego en vuestras despejadas mentes, el Plan Editorial que voy a desarrollar a continuación es PROVISIONAL. ¿Enterados?

COLECCIONES REGULARES

De las seis colecciones regulares que estamos publicando en estos momentos, tan sólo ***Deathblow*** sufrirá un cambio drástico. Las razones son obvias. Primera: Prácticamente hemos atrapado a la edición original norteamericana. Segunda: **Image Comics** anuncia un *crossover* muy importante en la **Línea WildStorm (Jim Lee)**, lo que nos obliga a aparcar temporalmente ***Deathblow*** en su número 12, donde finaliza la saga que estamos publicando actualmente, para volver a partir de noviembre, y con una cadencia de salida bimestral, a partir del número 13.

Continuando con la **premisa básica** de intentar cuadrar al máximo todos los *crossover* de **Image Comics**, abril es el mes del pistoletazo de salida para ***Supreme***, una colección mensual, básica en el entramado argumental de los **Extreme Studios** capitaneados por **Rob Liefeld**, cuyo argumento es esencial en el *crossover Extreme Prejudice*. En junio, tres nuevos mensuales: ***StormWatch***, título básico de la línea **Jim Lee**, que se inicia con el número 0 y que a partir del 1 recopilará dos números de la edición original; y ***Brigade*** y ***Bloodstrike***, dos conceptos creados por **Liefeld** en cuyos primeros números se desarrolla el *crossover Blood Brothers* y, más adelante, el ya citado *Extreme Prejudice*.

Para julio, cuatro nuevas colecciones: ***Team Youngblood***, otro producto *Made in Liefeld*, también inmerso en su momento en el *crossover Extreme Prejudice*; ***Pitt*** y ***The Maxx***, probablemente las dos colecciones más solicitadas por nuestros lectores, creadas por dos autores tan carismáticos como son **Dale Keown** y **Sam Kieth**; e ***Image Plus***, otro mensual al que ya me he referido con suficiente extensión en el editorial de este *Inside Image*.

Entrando de lleno en otoño, y más concretamente en el mes de octubre, tenemos prevista una nueva tanda de colecciones mensuales; siete, concretamente. De **Extreme Studios** dos nuevos títulos: ***Newmen*** y ***Prophet***. Una nueva colección de **WildStorm**, ***Backlash***. De **Top Cow Productions**, la empresa de **Marc Silvestri**, el comic-book ***Codename: Stryke Force***. ***Vanguard***, una serie limitada protagonizada por un personaje que pertenece a la nómina de **Erik Larsen**, así como la formada por el supergrupo ***Freak Force***, también para octubre. Y, por fin, la primera colección creada por **Jim Valentino**, su popular ***ShadowHawk***.

Finalmente, para el mes de diciembre está prevista la aparición de seis nuevas series, también mensuales. En el apartado de colecciones limitadas tenemos a ***Badrock & Company*** (seis números de factura **Extreme Studios**), ***Deadly Duo*** (cuatro números con el sello de **Erik Larsen**), ***Legend of Supreme*** (tres números *Made in Liefeld*) y ***Black & White*** (tres números de autoría autónoma, firmados por **Art Thibert**). Como series regulares contaremos con la presencia de ***Youngblood Strikefile***, que publicaríamos a partir del número 4 de la edición original (recordemos que los

tres primeros números conforman el libro aparecido en diciembre de 1994), y ***Wetworks***, que al igual que el caso anterior se iniciará con el número 4 norteamericano, ya que los tres anteriores serán recopilados en forma de libro este mismo año.

NÚMEROS ESPECIALES

El primer de ellos está previsto para mayo, y más concretamente para el próximo **Saló del Còmic de Barcelona**. Se trata del ***Image Poster-Book***, un invento propio que nos hemos sacado de la manga para ir recogiendo la totalidad de la multitud de posters que **Image** está incluyendo en algunas de sus colecciones. El mes de julio es el mes de los "libros de fichas", traducción literal de los populares *Sourcebooks* de **Image**. Así, están previstos los respectivos *Sourcebooks* de ***Cyber Force***, ***WildC.A.T.s***, ***StormWatch*** y ***Brigade***. Para completar esta fiebre de fichas, tres títulos más: el primer número de ***Youngblood Battlezone***; ***El Arte de Homage Studios***, y **WildStorm Especial Swimsuit**, el nuevo despliegue de *pin-ups* veraniegas de **Image**.

En septiembre podrían caer más números especiales. ***Cyber Force: Orígenes Cyblade***; ***Shadow-Hawk: Galería de Pin-Ups***; ***Especial Ripclaw***; ***Troll Halloween***, o la aventura de ultratumba de ese pequeño superhéroe que forma parte de **Youngblood**; el segundo número de ***Youngblood Battlezone***, y un ***Image Especial Pin-Ups***, con la mayoría de ilustraciones de varios personajes publicadas originariamente en casi todas las colecciones de **Image**.

Y, para cerrar 1995, en diciembre, siete nuevos *one shots*, esta vez con presencia mayoritaria de lo que ellos llaman *Specials* o *Annuals*. Así, tendremos los anuales de ***Youngblood***, ***Cyber Force***, ***WildC.A.T.s*** y ***StormWatch***. Pero hay más. ***Especial ShadowHawk***, y, finalmente, el segundo número del ***Image Poster-Book***.

LOS LIBROS

Tras el éxito inicial de los tres libros de **Image Comics** que hemos publicados hasta el momento (***WildC.A.T.s***, ***Cyber Force*** y ***Youngblood Strikefile***) era obligatoria la presencia de nuevos volúmenes que, en su mayoría, recopilan algunas de las series limitadas más importantes del **Universo Image**.

Brigade, con el número 0 y los cuatro comic-books que componen la primera serie limitada de esta colección, por **Rob Liefeld** y **Jeff Matsuda**; ***Violator***, o la fantástica serie limitada de tres números obra de **Alan Moore**, **Bart Sears** y **Greg Capullo**; ***WildC.A.T.s: Trilogía***, con el apabullante y espectacular arte de **Jae Lee**; ***WildStar***, una excelente miniserie escrita por **Al Gordon** y dibujada por **Jerry Ordway**; ***Team 7***, o la génesis del Universo ideado por **Jim Lee**, con el arte de **Chuck Dixon** y **Aron Wiesenfeld**; ***Gen 13***, por **Lee**, **Brandon Choi** y **Travis Charest**; ***Spawn: Reflejos***, la recopilación de los tres números de ***Spawn*** (del 16 al 18) realizados por **Grant Morrison** y **Greg Capullo**; ***Union***, publicado en dos partes, por **Mike Heisler** como guionista y el inconmensurable **Mark Texeira** como dibujante; ***The Kindred***, o la unión de **Grifter** y **Backlash** servida por **Lee**, **Choi** y **Breth Booth**, entre otros; ***El Arte de Erik Larsen***, amplia visión del trabajo del creador de **The Savage Dragon**; ***SuperPatriot***, del mismo **Larsen**, junto a **Keith Giffen** y **Dave Johnson**; dos volúmenes de ***Troll***, con el origen de este personaje; ***Doom's IV***, o los cuatro primeros números de una serie creada por **Liefeld**; ***Hellshock***, con los números 1 al 4 de esta nueva serie regular creada por **Jae Lee**, y ***Wetworks***, la famosa colección creada por **Whilce Portacio**, donde se recopilan los tres primeros números de la que se anuncia, también, como serie regular.

Y quedan, en el apartado de libros, cosas; sí, sobre todo, una. El volumen editado por **Image Comics**, *Spawn/Batman*, con guión de **Frank Miller** y dibujos de **Todd McFarlane**. ¿Qué pasa con él? Muchos sois los lectores que os hacéis esta pregunta. Nosotros también. La situación es la siguiente: por el momento, **Todd McFarlane** no ha querido ceder los derechos para la publicación de este volumen fuera de los Estados Unidos. El por qué no lo sabemos. Esperamos, confiamos, en que el paso del tiempo haga reflexionar a **McFarlane** y podamos disfrutar de esta pequeña joya del comic-book.

Como podéis constatar, es un plan ambicioso, muy ambicioso, pero lógico. World Comics es la editorial de Image en España, y tenemos la obligación, y el placer, de presentar al lector de nuestro país la casi totalidad de su fondo editorial: Ahora, tras nuestro esfuerzo e ilusión, nuestras ganas de hacer bien las cosas, está vuestra respuesta. La patata caliente está en vuestras manos; la pelota se ha quedado en vuestro tejado. Esperamos sintonizar con nuestros lectores y que éstos, vosotros, respondan positivamente a nuestros planteamientos. Con todos los "peros" que queráis, con todas vuestras críticas y comentarios pero, sobre todo, **con todas vuestras ilusiones que, no lo olvidéis, son las nuestras.**

Necesitamos vuestro apoyo. Hagamos que, entre todos, 1995 sea el Año de Image en España.